**ITEC 5. FAZ DERS PLANI**

**OKUL**  
AHİBOZ İLKOKULU  
  
**ÖĞRETMEN**  
TÜLİN AZAZİ ALTINKAYA  
  
**SINIF**  
2 VE 3.SINIF  
  
**DERS**  
HAYAT BİLGİSİ  
  
**5.FAZ ÖĞRENME AKTİVİTELERİ**   
Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri   
  
**ÖĞRENME HİKAYESİ**  
Bilinçli tüketici olma ile ilgili poster ve videolar hazırlayarak, sunma  
  
**KONU**  
**Bilinçli Tüketici Olma**  
  
**KAZANIMLAR**  
·         **Evlerde kullanılan kaynakların hayatımızdaki yerini ve önemini belirtir.**  
·         **Paranın değişim aracı olarak işlevini fark eder.**  
·         **Aile bütçesi hazırlama çalışmalarına katılarak paranın sınırlı bir kaynak olduğunu fark eder.**  
**ÖĞRENCİLERE KAZANDIRILACAK BECERİLER**  
**Kaynakları Etkili Kullanma**  
**Bilinçli Tüketici Olma**

* Elektrik, su vb. kaynakları tutumlu kullanma
* Tüketici olarak belli haklara sahip olduğunu kavrama
* Haklarını nasıl kullanacağını ve hakları ihlâl edildiğinde kime/nereye başvurabileceğini açıklama
* Reklâmlar yoluyla isteklerinin nasıl yönlendirildiğinin farkında olma
* Tüketim yaparken bütçesine göre ihtiyaçlarına öncelik verme
* Bilinçli tüketicinin ayırt edici özelliklerini belirleme ve uygulama
* İhtiyaçlarını önceden tespit etme ve önem sırasına göre sıralayarak liste yapma
* Satın alınan ürünleri temiz, düzgün kullanma ve iyi saklama
* Tutumlu olma
* Verilen harçlıklarla haftalık, aylık bütçeler yapma
* Gereksiz yere para harcamama
* Yiyecek ve içeceklere özen gösterme
* Açıkta satılan yiyeceklerden uzak durma
* Gazlı içecekler yerine mümkün olduğu kadar süt, ayran ve doğal meyve sularını tercih etme
* Çok fazla abur-cubur tüketmeme
* Beslenme çantasına evde hazırlanmış doğal gıdalar ve taze meyve koyma.

**A-Tasarım özeti**  
  
Öğrenciler **team up** ile takımlara ayrılarak tasarım süreci tartışılır. Öğrenciler gruplar içerisinde görev paylaşımı yaparlar ve bilinçli tüketici olmanın özelliklerini ***voki***  aracı yardımıyla tartışırlar. Tartışıp kararlaştırdıkları planı kaydederler  
Her takımın üyeleri kendilerini tanıtır. Görev dağılımına göre farlı kaynakları kullanarak kaynakların doğru kullanımı ile ilgili çevrelerindeki kişilere ve uzmanlara sorular sorararak araştırmalar yaparlar. **Google** arama motorunu kullanarak tasarruf ile ilgili görseller, ve bilgiler elde ederler.Takımlar görev paylaşımına göre edindikleri bilgileri **popplet** kullanarak haritalar oluştururlar.  
Öğrenciler tasarım esnasında en zorlandıkları en keyif aldıkları kısımları kaydederler. **Photo peach** aracı ile bilgilendirici filmler oluştururlar.  
Öğretmen öğrencilere tüm karşılaşılan zorlukları yenmelerinde rehberlik eder.  
Öğrenciler bu rehberliğin ışığında tasarımlarını tekrar gözden geçirirler ve son olarak öğretmenden geri bildirim alırlar.  
  
**1. Araçlar**   
**Online Araçlar:** Team-Up, Voki, Google, , Popplet, Photo Peach  
**Offline Araçlar**: Fotoğraf makinesi, mikrofon, tablet bilgisayar, cep telefonu,kitaplar,poster,broşür.  
  
**2. Hayal Et**   
***Kaynakları nasıl bilinçli kullanabiliriz?***  
***Bilinçli tüketici olmanın özellikleri nelerdir?*** Sorularından hareketle öğrencilerin öğrenme hikayeleri hakkında düşünmeleri sağlanır.  
  
**3. Araştır**  
Farklı kaynaklardan araştırma yapılır. Görev dağılımına göre farlı kaynakları kullanarak kaynakların doğru kullanımı ile ilgili çevrelerindeki kişilere ve uzmanlara sorular sorararak araştırmalar yaparlar. **Google** arama motorunu kullanarak tasarruf ile ilgili görseller, ve bilgiler elde ederler.Takımlar görev paylaşımına göre edindikleri bilgileri **popplet** kullanarak haritalar oluştururlar.  
  
**4. Yansıt**  
Öğrenciler  her bir çalışmadan sonra kayıtları tutarak kendi kişisel duygularını ve amaçlarını kaydederler. Tasarımlarını üzerinde düzeltmeler  yapmak amacı ile diğer öğrencilere ve öğretmene izletirler bunları sınıf ortamında ve grup bloglarında paylaşırlar. En son tasarım ürünü sınıfa paylaşılır.  
  
**5. Haritalama**  
Öğretmen takımları tasarımda gerekli olan ***team up*** , **Voki, Google, , Popplet**, **Photo Peach** araçlarını tanıtır. Öğrenciler seslendirmeleri, görselleri, kavram haritalarını  bu araçları kullanarak digital ortama aktarırlar. Bu metinler öğretmen tarafından kontrol edilir. Her grubun yaptıkları çalışmaların grup bloglarında paylaşılmasında öğretmen yardımda bulunur.Posterler okul panosunda sergilenir.Tasarıma konu olacak kaynakların etkili kullanımı ve bilinçli tüketicilik ile ilgili resimler toplanır.Gerçek fotoğraflar çekilerek ***photo peach*** ile yeniden tasarlanır. Tüm  çalışmalar hem okul iTEC sayfasında hemde grup bloglarında paylaşılır,çalışmalar üzerinde yorumlar alınır.  
  
**6. Yap**  
Öğrenciler tasarım için kullanacakları medya araçlarını seçerler.Kavram haritası için **Popplet,** film için **photo peach** seçilir.Gruplar poster için edindikleri dökümanları bir araya getirir .Öğretmen rehberliğinde çalışmalara başlarlar.Her bir adımda çalışmaların kontrollerini öğretmene yaptırırlar.  
  
**7. İşbirliği**  
Öğrenciler gruplara ayrılarak grup içi işbirliği yöntemiyle  bireylerinin çeşitli özelliklerini kıyaslayabilirler. Her öğrenci senaryo gereği üyesi olduğu grup bireyleriyle işbirliği içerisinde olurlar.  
  
**8. Yansıt**  
  
Yapılan çalışmalar hazırlık aşamasından son ürüne kadar kayıt altına alınır.Bunun için ***akıllı telefonlar,video kaydediciler,fotoğraf makinaları*** kullanılır.Team up aracı kullanılarak tüm bu aşamalardaki karşılaştıkları zorluklar,hedefler ve keyifli kısımlar kayda alınır.En son yaptıkları çalışmalar kendi sınıflarına ve sonra  diğer sınıf arkadaşlarına sunulur.  
  
**9. Tekrar Yap**  
Tüm geri bildirimler doğrultusunda tasarımlar yeniden gözden geçirilerek düzeltme ve değişiklikler yapılır.  
  
**10. Göster**  
Öğrenciler çalışmalarını,

* Bloglarında
* Sınıf Web Sitesinde
* ITEC Facebook sayfasında
* Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, panolarda vb) gösterirler.

**11. Değerlendirme**  
  
·         Beceri Temelli Öğrenme   
·         Tasarım temelli öğrenme    
·         Proje Tabanlı Öğrenme   
·         İşbirliğine Dayalı Öğrenme   
·         Sorgulama Tabanlı Öğrenme   
·         Sunum Becerileri    
·         Takım Çalışması    
·         Ürün Geliştirme ve yaratıcılık   
·         Teknoloji Kullanımı    
·         Modelleme